http://www.penspinning.es/viewtopic.php?f=54&t=5352

Freeman

Asunto: Artículos de Freeman en SA
Publicado: 12 Mar 2013, 11:41 pm

Registrado: 20 May 2008, 5:26 pm
Mensajes: 3977

Recientemente he encontrado unos artículos de notación que escribí para SpinAlong y que creí que había perdido. Los dejo aquí por que pueden ser de interés:

Capítulo 1 - Convenio del nombre

Iré haciendo artículos periódicamente sobre la **notación en el penspinning**, actualmente bastante extensa y algo complicada. Mi objetivo es el de ayudar a los spinners novatos a aprenderla y entenderla, y a la vez que los spinners más experimentados puedan ampliar sus conocimientos. Veo bien remarcar que de la notación oficial se encarga un organismo que reúne muchos spinners entendidos de todo el planeta: se trata del **Naming Comitee (NC)** del **Research Department (RD)** de **UPSB**, liderado actualmente por **Zombo**.

La teoría:

Para empezar, veo conveniente hablar sobre el convenio del nombre, lo más básico y sencillo sobre notación. Creo que la gran mayoría podéis saltaros esto, pero los más nuevos deberíais hacerle un repaso.

Todos los trucos siguen el siguiente esquema para notarse:

(modificador) (nombre del truco) (dirección) (revoluciones) (posición inicial)-(posición final)

Los modificadores, como dice el nombre, modifican diferentes aspectos de un truco dado. Ejemplos:

Fingerless (abreviado FL) – el impulso no se da con un dedo, si no con un golpe de muñeca

Inverse (abreviado Inv) – el truco se ejecuta con la parte interior si originalmente se hacía con la exterior / partes opuestas (Palm vs Backhand, etc).

El nombre del truco se corresponde a la versión más básica del truco, ejemplos: TA, Sonic.
Si combinamos un modificador con un nombre podemos obtener nuevos trucos, por ejemplo el Fingerless TA, Inverse Sonic.

Dirección: nos indica si el truco gira en un sentido (Normal, abreviado Nor) o en el opuesto (Reverse, abreviado Rev). Podemos ampliar la construcción: TA Rev, Fingerless TA Rev.

Revoluciones: nos indica el número de giros que da el boli en dicho truco en revoluciones, nunca en grados o radianes. Se notan primero las vueltas completas y luego las partes de revolución restantes, separadas por un punto. Se pueden hacer incrementos de 0.25 revoluciones, ya que menos es poco práctico. Ejemplo: Shadow 2.5

Posiciones inicial y final: Nos indican en qué fingerslot empieza y termina el truco, sin tener en cuenta los otros fingerslots por los que puede pasar el boli durante el giro. Se nota primero el fingerslot inicial y luego el final, separados por un guión. Ejemplo: TA T2-T1.

Confusiones comunes

Mucha gente no conoce bien este convenio, por lo que a veces se escriben nombres de forma errónea:

• **Extended, Twisted**, a pesar de tener abreviaciones (Ext y Tw), no son modificadores, ya que no cambian nada concreto en el truco, si no que forman parte del nombre. De la misma forma, es común ver TA Ext en vez de Ext TA cuando el segundo es el nombre correcto.

• De la misma forma se escribe mal con los **Release y Riser**: aun estando definidos, no son modificadores incluidos en el convenio del nombre, si no parte del nombre, y por lo tanto es incorrecto escribir TA Reverse Release, si no que debería ser TA Release Reverse.

• También se confunden las posiciones, otros errores son escribir Sonic Inverse Reverse o Reverse Sonic Inverse, o también cosas como Shadow 12-23 3.0 (los fingerslots siempre últimos!).

• No hay Inverse Arounds. Un boli no puede girar alrededor del interior de un dedo si uno está cuerdo. En vez de poner el modificador se diferencia usando Palm Down, Palm Up…, aunque oficialmente no tengan cabida en un breakdown. Algo similar pasa con los spins, es el mismo truco un Indexspin hecho en Palm Up, Palm Down, Palm Side…

La importancia de saber cuando detallar

Muchas veces no es necesario usar toda la información que nos permite desplegar el convenio del nombre, ya que es más útil hacerlo de forma sencilla. Pondré un ejemplo completo:

Fingerless Thumbaround Normal 1.0 TF-TF

Este ejemplo quedaría claro con solo decir Fingerless Thumbaround a secas. El por qué es muy sencillo: si se omite la dirección, se sobreentiende que es Normal. Además, para un FL TA, lo usual es que tenga 1.0 revoluciones (de tener más sería un FL Thumbspin) y que empiece y termine en TF.

A veces podemos omitir fingerslots en un truco según lo que se haya hecho antes. En el TA T1-23 > Twisted Sonic queda claro que el Tw Sonic irá de 23 a 12, ya que es la variación más básica e intuitiva.

En otros trucos no es relevante especificar las revoluciones, por ejemplo en un Charge 3.0: en varias situaciones nos da igual que sea 3.0 o 4.0, no cambiará nada aparte de estar algo más de tiempo haciéndolo.

De la misma forma, muchas veces no hace falta detallar la posición de la mano, las falanges, fingercrossings u otras posiciones entre dedos ya que o bien tenemos el vídeo para verlo o bien no aportan nada.

Otros comentarios

Explicado todo esto, cabe destacar que este convenio fue aprobado varios años atrás, y que podría

necesitar de una ampliación debido a todos los cambios en el mundo del penspinning.

• ¿Creéis que deberían añadirse otros modificadores oficiales, por ejemplo el Isolated, que sirve para denotar cuando para un mismo truco se está desplazando el COG virtualmente?

• ¿Debería añadirse un modificador de posición de la mano antes de los modificadores normales, para notar posiciones básicas como son el Palm Side, Palm Down, Palm Up y Back Side?

• ¿Debería añadirse una categoría de modificadores aéreos después del nombre, o de la dirección, para los Riser y Release?

• ¿Os habéis fijado en que puede darse el caso de tener los dos modificadores en un mismo truco? Ejemplo: Fingerless Inverse Shadow. ¿Sois capaces de encontrar otros trucos que a la vez sean FL e Inv?

Iré haciendo una entrada mensualmente para no cargaros demasiado; me gustaría saber si es demasiado denso o se entiende bien. Al mismo tiempo me gustaría recibir propuestas sobre cambios o mejoras en la notación.

Capítulo 2: Dedos, manos y bolis

Como he recibido varios mensajes animándome a seguir con los artículos de notación, he recobrado el interés, así que seguiré con la forma de contabilizar las partes de la mano, los fingerslots, también el uso de múltiples bolígrafos, y hasta spinners. Bueno, empecemos con

La teoría

Los dedos de la mano dominante se cuentan como T para el pulgar, 1 para el índice, 2 para el corazón o medio, 3 para el anular y 4 para el meñique. Para los de la mano no dominante, se añade un apóstrofe después. Por ejemplo, para un diestro los dedos de la mano derecha serían T1234 y para la zurda T'1'2'3'4'. De la misma forma, para la palma sola se usa P (de palm), y para el dorso de la mano, B (de backhand).

Tal y como vimos en [el convenido del nombre], todos los trucos tienen una posición inicial y final, que se corresponde a una parte de la mano (o resto del cuerpo), llamado fingerslot. Normalmente se trata de dos dedos o un dedo y otra parte de la mano que cogen el boli. Ejemplos:

12 - El boli está entre el índice y el corazón. Podemos tener cosas como 13,14…
T3 - Entre el pulgar y el anular
P4 - En contacto a la vez con la palma y el meñique.
22 - El dedo corazón envolviendo el boli
B12 - El boli recostado sobre el dorso de los dedos 1 y 2
4 – Balanceado o girando sobre el meñique
11' - Entre ambos índices
BP ' - Dorso de una mano con palma de la otra
TF - (de thumbflap), que es la parte de la base entre T y 1.
P1234 – cogemos el boli con el puño
Etc – todas las combinaciones son posibles

Los dedos/partes de la mano tienen prioridad al escribirlos como fingerslot. De este modo, B > P >

TF > T > 1 > 2 > 3 > 4.

Problemas comunes

- A veces los novatos confunden T con 1 llegando a poner cosas como “Thumbaround 12-13”, ya que o bien les parece más intuitivo o siguen el sistema de piano para notar los dedos. Como curiosidad, decir que los japoneses también usan 12345 en vez de T1234.

- Un fallo común es ver cosas como “Charge 21” o “Sonic 43-32”, en los que no se sigue la prioridad de los dedos y los fingerslots son incorrectos. Como T>1>2>3>4…, es correcto escribir Thumbaround T1 pero no 1T, y de la misma forma son incorrectas cosas como 32, 41 o TP.

- Como sabemos si estamos haciendo un Wiper 22 o P2? Si intentáis hacerlo, veréis que es posible que al principio estéis cogiendo el boli con 22 (únicamente con el corazón) y que mientras lo hagáis se os mueva un poco y pase a ser P2 (también toca la palma) o al contrario: empecéis con P2 y terminéis cogiéndolo con 22. La verdad es que no es relevante: daría igual poner una cosa u otra ya que el truco se ejecutaría de la misma forma.

- Algo parecido pasa con algunos slots iniciales y finales de ciertos trucos. El más claro es el Thumbaround T2-T12. El slot final se podría escribir tanto como T1, T2, 12 o T12. La razón es que hay solamente dos dedos que cogen el boli (que pueden ser las tres primeras combinaciones) y el tercero actúa como respaldo, pero sin hacer fuerza. Para evitar confusiones, escribimos T12. Pero sería lo mismo escribir cualquiera de las otras tres, ya que la diferencia entre ellos es un simple fingerswitching (de lo que hablaremos en el próximo artículo).

Otros casos son el Backaround 12-T12 o el Bak 12-123: el posible siguiente Midbak empezaría en 12 o en 23 (en este caso es difícil imaginar que pudiera ser 13)? A no ser que sea relevante poner uno u otro, daría igual.

- En el caso de los spins múltiples, como sabemos sobre que dedos gira el boli? Con esto me refiero a trucos como el Spider Spin, Palmspin o “backhand spin”. En el primero, el boli podría girar primero sobre 2, luego desviarse a 3, a 4, y finalmente cogerlo en 34. En el Palmspin, el boli podría girar en P y a la vez ir pasando por sobre 1 y 2. En el “backhand spin” lo mismo; la intención es que gire sobre B pero podría ser que realmente el boli girara sobre 2 y 3. A diferencia de un Indexspin, dónde el spin se dará únicamente sobre 1, en estos casos se es más flexible y lo óptimo sería notar toda la zona dónde ocurre. Así, tendríamos para los tres casos: Spiderspin 234, Palmspin P o P12 (ya que se entiende que P actúa como un conjunto, incluyendo los dedos, en algunos casos) y “backhand spin” B o B23 (lo mismo).

Otras consideraciones

- Los números 5,6… deberían reservarse por si aparece algún spinner polidáctilo. ¿?

- No es oficial, pero podría usarse H para remarcar que se trata de la mano entera, y otras posiciones como W (de wrist, muñeca), A (arm, antebrazo) o E (parte interior del codo). De extenderse la notación, tendríamos E > A > W > H > B …

- Si tenemos que notar trucos hechos con ambas manos a la vez, tendremos en cuenta que la mano dominante es la primera si hablamos de los mismos dedos, de tal forma que 1 > 1' > 2 > 2' > 3, etc.

Ejemplo: Two Finger Twirl 2'3

• En FPSB propusieron hace un tiempo una forma de notar falanges de los dedos para cuando queramos ser precisos. Aunque no es oficial, puede ser útil. Cada dedo tiene tres falanges, que son, de más cerca a más lejos de la mano: la proximal (notada como x), media (y) y distal (z), excepto el pulgar, que solamente tiene x,z.

• Por qué no escribimos los trucos de forma que se vea todo su recorrido en vez de solo los slots inicial y final? Ejemplo: Inverse Shadow 12-P-23. Si uno sabe como funciona un Inverse Shadow, sabrá que por fuerza tiene que pasar por P, o como mínimo girar sobre los mismos dedos. Podemos ignorar el recorrido ya que lo único que desconocemos realmente es dónde empezará y dónde terminará, que es lo que definen los fingerslots. El truco define el recorrido en su definición. Así, es obvio que un Indexaround 12-12 podría escribirse como IA 12-1-12, pero nos entendemos con decir simplemente Indexaround (podemos incluso obviar los fingerslots inicial y final si no son diferentes del truco original).

• Qué pasa cuando un boli actúa como una parte de la mano? Por ejemplo si hacemos Bak Revs con un boli haciendo de dedo. Le ponemos una letra? De ser así, cual? O un número? Y qué pasa si tenemos 10 bolis a la vez? El problema es que las letras y los números ya están reservados, y no se encuentra una serie sencilla y accesible para poder notar múltiples bolis en una mano. Podríamos usar letras del alfabeto griego, pero no son accesibles fácilmente desde teclado.

• Lo mismo ocurre con los spinners. Que pasa si aparecen 5 spinners en el mismo vídeo que se van pasando un mod, y cada uno hace su combo? Una idea es usar letras minúsculas: a, b, c, …, aa, ab… Así, los dedos del primer spinner en aparecer serían Ta, 1a, 2a, 3a y 4a; y los del segundo Tb, 1b, 2b, 3b, 4b, y así hasta el último. Podríamos tener un transfer notado como TA Release Ta1a > Bak Rev 1b2b-1b2b. Qué pasaría si esta notación y la de las falanges entrara en vigor a la vez (spinners x,y,z vs falanges x,y,z)? No es todo demasiado extenso y complicado?

Quería seguir con estos capítulos, pero no llegué a hacerlos:

Capítulo 3: Combos
Combos estándar, interrumpidos, simultáneos y continuos

Capítulo 4: Expanded trick notation, 1p2h
Capítulo 5: 2p2h (sincronizado, desincronizado), 2p1h

___

Bienvenidos a la luz. RIP Bonkura